Ranfvind

Кол из Будущего



DESIGNED FOR USE WITH
OLD-SCHOOL ESSENTIALS



Кол из Будущего

OSR-совместимый модуль
для персонажей 2-4 уровня
по правилам **Old-School Essentials**

Автор, вёрстка и иллюстрации: Ransvind (d12 сов) @ransvind

Вычитка и редактирование: Анна Музыка

Финальная вычитка: Сергей Ельчин

Тестирование: MOCHET (Рефери), Wiah, Us_er, Moonwind, Heni, anton512, Sirius, Saterina, Vidocq

В тексте в меру сил использована терминология из перевода SRD **Old-School Essentials**, сделанного **Phenomen**'ом. Автор горячо благодарит переводчика за сделанный им труд, и выражает робкую надежду, что этот труд будет закончен.

Авторские права принадлежат автору модуля.

Информация о лицензии находится на последней странице.

От Автора

Я люблю истории про путешествия во времени.

Есть нечто притягательное не только в возможности посетить иные эпохи, но и в игре с причиной и следствием. Эдакая проверка мироздания на прочность, а своего ума на гибкость.

Так вот, этот модуль вдохновлён старомодной кинофантастикой, в частности, одним некогда популярным британским сериалом.

Что здесь произошло?

В ходе Небесной Войны Корабль Времени атакован девятимерной математикой. Потеряна концептуальная оболочка, отделяющая экстрамерное пространство судна от внешнего континуума. Операторы совершают аварийную посадку на момент 54-х лет назад, сцепив машину с реальностью через напольные часы в ферме лорда-изгнанника. Стыковка неудачная, ферма сгорает из-за выброса энергии. В живых остаётся только шестилетний Сарежейн. Его подсознание ловит телепатический сигнал SOS с Корабля.

Неспособный удержаться на выбранной точке, Корабль хрустальной дугой рушится до нынешнего времени, материализуясь под руинами фермы. Операторы гибнут, а образовавшаяся хроноаномалия служит мостом между далёкими эпохами.



Краткая хронология

Ок. 14,1 млрд. лет назад — возникновение Вселенной. Группа могущественных чародеев из будущего курирует процесс, вводя антропный принцип и скрытые протоколы, более известные как магия.

48 млн. лет назад — космическая гегемония человечества. Начало темпоральной Небесной Войны, разрушившей историю.

3 млн. лет назад — попытка реваншизма в Небесной Войне. Гибель старого Хозяина Корабля Времени.

54 года назад — неудачная аварийная стыковка Корабля Времени. Разрушение фермы, гибель родителей Сарежейна.

3 дня назад — материализация остальной части Корабля Времени под Разрушенной Фермой. Сарежейн, ведомый пробудившимся подсознательным импульсом, телепортируется на Корабль.

Вчера — контрабандисты спускаются в колодец.

Через 5458 лет — постройка Корабля Времени.

Через 540 млн. лет — высыхание океанов. Последний человек на Земле погибает, упав с шаткой стремянки.

Через 7 млрд. лет — фотосфера Красного Гиганта, в который превратилось Солнце, достигнет Земли.

Корабль Времени

Волшебный разумный механизм, плод науки ушедших/грядущих эпох. Это подпространственное сооружение из хрусталя, подчиненное пульту **Зала Управления (19)**. В качестве источника энергии используется Чёрная Дыра, именуемая **Оком (14)**. Этот корабль класса «Волшебная Дверь» сменил уже двух операторов, однако испытывает романтическую привязанность к первому, погребённому в **Усыпальнице (32)**.

Хрусталь

Кварц — материал и основа Корабля Времени. Его плоть. В упорядоченном виде это плотно сросшиеся агрегаты шестигранных кристаллов горного хрусталя, как прозрачного и молочно-белого, так и празиолита, аметиста или мориона. В кристаллах часты вростки рутила (см. кварц-волосатик). Кристаллические агрегаты могут быть как вытянутыми, так и уплощёнными, образующими шестигранное мощение. На каждые 30’ в стенах кристаллических комнат можно найти участок с особенно чистым камнем ювелирного качества. Извлечение камня потребует инструментов, будет шумным и займёт d4 хода. Стоимость и вес добычи составит 50 монет.

Кроме того, хрусталь сам очищает себя, поглощая мусор, кровь, надписи и тела в отсутствие наблюдателя.

Мерцающие Стены

Последствие атаки девятимерной математикой. Эти участки хрустальных стен существуют с вероятностью 50% на ход. На карте они отмечены красным цветом. Мерцающая Стена не может появиться или исчезнуть, если она в поле зрения персонажей. Материал Мерцающей Стены может контролироваться **Хрустальным Браслетом**. После использования Браслета материал приобретает стабильность.

Энергия

После аварии нормальная подача энергии в отдельные узлы Корабля прекратилась. Чтобы самостоятельно запитать энергией комнату и устройство в ней, нужно:

- Поднять веко металлического глаза в **Распределительной (12)**
- Используя **Хрустальный Браслет,** изменить конфигурацию стен до комнаты так, чтобы туда вела непрерывная стена с тупыми углами излома
- Проследить, чтобы луч из центральной чёрной призмы в **Распределительной (12)** падал на хрустальную стену, образуя в ней огненную жилу

Когда огненная жила полностью окружает комнату (дверь не в счёт), она считается запитанной.



В качестве аварийного источника энергии в Корабле Времени используются **Силовые Кристаллы**. Это шестигранные призмы цветного кварца в фут высотой с металлическими окантовками на торцах. Кристаллы могут быть сняты или установлены. В Кристалле помещается до шести зарядов энергии. По свечению Кристалла можно оценить уровень его заряда. Если к установке (или комнате с установкой) с Кристаллом подведена энергия из **Распределительной (12)**, он сразу же восстанавливает все заряды и не расходует их.

Характер

Корабль как разумное существо, может общаться с людьми в нём, однако не связанный линейными ограничениями разум не очень годится для вербализации. Кроме того, это всё ещё машина, которой необходим ремонт. Корабль лишь частично контролирует хрусталь своих стен и не способен самостоятельно справиться с подачей энергии. Даже в гневе он ни в коем случае не будет пытаться убить персонажей.

Корабль может реагировать на действия персонажей, предупреждать об опасностях (в случае положительного броска реакции) и выражать своё мнение с помощью определённых гармонических звуков, транслируемых телепатически.

- **Да** — чистый звон металла, как от треугольника
- **Нет** — захлопнувшееся фортепиано
- **Опасность** — низкий дребезжащий звук виолончели
- **Мне плохо** — глухой звон колокола
- **Мне хорошо** — трель флейты
- **Гнев** — нарастающий там-там

Механический Пёс из **Усыпальницы (32)** может общаться с машиной, понимать её и служить переводчиком.

При использовании магии **Внечувственного Восприятия (ESP)** Корабль загрузит в голову заклинателя инструкцию по созданию Оболочки.

Оболочка

Для того, чтобы покинуть это пространство-время и отправиться на починку в родные доки, Кораблю Времени нужен грамотный оператор. В нынешней отчаянной ситуации запущен протокол создания внешней антропоморфной оболочки с приближенным к человеческому разумом. Подобная Оболочка, являясь внешним корпусом Корабля Времени, способна управлять всеми необходимыми механизмами, заменить оператора, а также вербально общаться с людьми. Оболочка всегда является женщиной.

Для создания Оболочки выращены комнаты с **Первичным (35)** и **Вторичным (37)** чанами, изготовлен скелет в **Алькове (36)**, а в **Лаборатории (31)** установлен соответствующий пульт настройки внешности.

Чтобы запустить процесс, требуется:

1. Подать через хрустальные стены энергию Ока на **Первичный Чан (35)**. Таким образом энергия пойдет и на пульт, и на **Вторичный Чан (33)**.
2. Из **Алькова (36)** перенести скелет-основу в бассейн **Первичного Чана (35)**.
3. Поместить в устройство над бассейном с будущим скелетом Оболочки в **Первичном Чане (35)** образец крови темпорально активного человека. Это может быть кровь Хозяина, Леди, Путешественника или Кузины. Если кто-либо из персонажей путешествовал во времени в оба конца, то его кровь также сойдёт.
4. В бассейне **Первичного Чана (35)** вокруг скелета в течение хода начнёт формироваться безликая плоть. Если кровь неподходящая, плоть сразу же начнёт разлагаться. Корабль Времени отзовётся на это разочарованным звоном колокола и процесс прервётся.
5. После этого весь пол комнаты по часовой стрелке повернётся так, чтобы быть соединённым каналом с бассейном во **Вторичном Чане (37)**. Беспорядочно выросшие кристаллы на юге комнаты мешают этому, но могут быть убраны инструментами или **Хрустальным Браслетом**. До следующей остановки тело будет плыть в течение хода.
6. Когда тело по каналу переместится из **Лаборатории (34)** в бассейн **Вторичного Чана (37)**, можно будет с помощью пульта задать внешность будущей Оболочки.
7. Через ход после установления внешности пол во **Вторичном Чане (37)** повернётся по часовой стрелке, и естественным течением ожившее, но ещё бессознательное тело будет вынесено за пределы хрусталя Корабля Времени.

Характер Оболочки зависит от источника темпорально-активной крови. Например:

- **Хозяин** — властный и решительный
- **Леди** — сентиментальный и милосердный
- **Путешественник** — авантюрный и эгоистичный
- **Кузина** — скрытный и мстительный

Если Оболочка не захлебнётся в водах **Подземной Реки (38)**, то придёт в себя в течение хода.

Оболочке известны все существующие языки. Она разом воспринимает пространство Корабля Времени и всё, что там происходит. Оболочка желает, прежде всего, отправиться в родное время на ремонт. Для этого ей нужно перенаправить энергию из Ока в **Зал управления (19),** или воспользоваться **Запасным Залом Управления (31),** автоматически запитанным персонажами.

После доступа к панели управления Оболочка, ловко манипулируя консолью, отцепит Корабль от реальности, создав новую точку монтирования - саму себя. Это означает, что в **Подвале (2)** и **Подземной Реке (38)** исчезнут следы пребывания Корабля, а подобие напольных часов в **Зале Управления (19)** примет вид двери из молочно-белого мелкокристаллического кварца с горельефом Оболочки. Пройдя сквозь эту дверь, можно оказаться рядом с **Разрушенной Фермой (1)** перед Оболочкой. Та является как внешней манифестацией Корабля, входом в его экстрамерные покои, так и оператором за пультом, создавая иллюзию присутствия в двух местах сразу. Как только персонажи покинут Корабль, и все дела будут улажены, Оболочка с характерным скрежещущим звуком покинет нынешнее пространство-время.

Оболочка

Класс брони	-1 [20]
Кость здоровья	16* (72 ПЗ)
Атаки за раунд	3 × магия или 1 × луч (**спасбросок против Жезлов или испепеление**)
АПОКБ0	8 [+11]
Скорость	240’ (80’)
Спасброски	С2 Ж3 П4 Д3 З6 (16)
Боевой дух	12
Мировоззрение	Н
Пункты опыта	2300

Иммунитет к обычному оружию: может быть поражена только магией

Иммунитет: не подвержена магии очарования и сна

Видеть невидимое: с вероятностью 75% за раунд на расстоянии до 60’

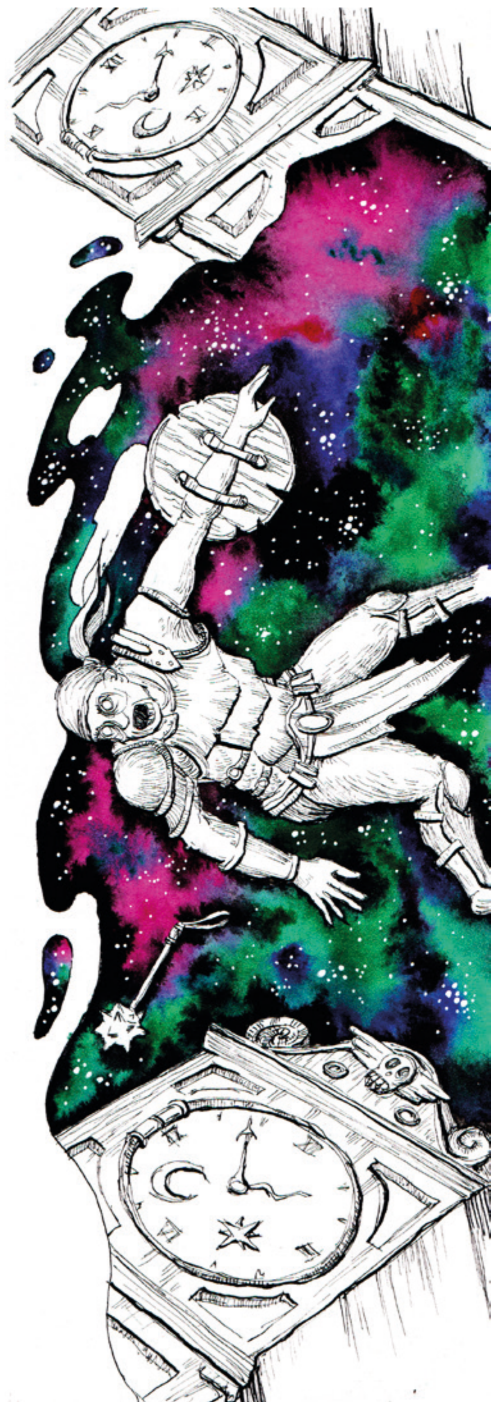
Замедление времени: использует магию Удержания Личности (Hold Person) и Удержания Монстра (Hold Monster) как Маг 16-го уровня

Этика: использует бьющий из ладони испепеляющий луч только в крайнем случае

Путешествие в прошлое

Есть вероятность, что персонажи попадут в прошлое и навсегда там застрянут. Среди прочего это означает, что уже добытые ими ранее сокровища лежат нетронутыми. Ничто не мешает персонажам снова их взять, пользуясь своим знанием об устройстве ранее (для них) исследованного подземелья. Есть 50% шанс, что два одинаковых предмета из разных времён в поле зрения наблюдателя сколлапсируют в один с выделением энергии в виде взрыва, наносящего 5d6 урона по 30' области (половину при успешном спасброске против Дыхания). Например, это верно для схрона в каминной трубе **Разрушенной Фермы (1)** и **Фермы в Прошлом (41)**. Если предметы не сколлапсировали, их наличие у персонажей, независимо от демонстрации, улучшает реакцию **культистов Парадокса**.

Застрявшие в прошлом персонажи могут попытаться предупредить самих себя о грядущих опасностях, оставив сообщение тем или иным способом. В этом случае Рефери продолжает игру с момента нахождения послания, при необходимости оценив вероятность его утраты. Персонажи, ретроотменившие ряд событий в своей жизни, страдают от шизофренического набора двойных воспоминаний. Из-за этого они теряют по d4 значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы.



Хронопризраки

Неудачники, затянутые временным разломом от падения Корабля. Они материализуются в пределах хрустальных стен Корабля, не понимая, как здесь оказались. Не считая **Контрабандистов** и **Хрустальных Пауков**, все случайные встречи происходят с хронопризраками.

Вне стен хронопризрак с вероятностью 50% возвращается в родное пространство-время. То же верно для их вещей и снаряжения.

Рекомендации Рефери

Предварительно изучите текст. Осознайте правила работы этого места, такие как Мерцающие Стены и коллапс дублей предметов из разного времени.

В процессе подготовки создайте список из 11 монстров для **Склада (5)** и заклинаний для книги из **Комнаты Хозяина (17)**, чтобы судорожно не собирать их во время игры.

Запутанный лабиринт в центральной части Корабля Времени может смутить. Для удобства Автор рекомендует Рефери не стесняться обозначать углы в 60° и 120°, описывая игроку-картографу тот или иной коридор. Кроме того, полезно указывать диаметры для круглых помещений и радиусы скругления для дугообразных коридоров. Во избежание кривотолков при общении с картографом как с игроком со взглядом «сверху» стоит использовать не относительные право-лево с видом «из глаз», а статичные север-запад-юг-восток.

Обратите внимание на хронопризраков из случайных встреч. Ответьте для себя на вопрос — на каких языках они разговаривают? Ужасно архаичная форма Общего? Язык людей-ящериц? Жуткий новояз? Или Корабль телепатическим образом переводит устную речь? Кроме того, имеет смысл представить себе хронологию и условно разместить родные эпохи хронопризраков по линии времени относительно сейчас.

Автор напоминает, что сам Корабль Времени является персонажем со своей волей, с которым можно так или иначе взаимодействовать.

Как это бывает с путешествиями во времени, в определённый момент может возникнуть неразбериха. При разрешении таких конфликтов придерживайтесь правила, что парадоксальные штуки за пределами хрусталя Корабля Времени спокойно сосуществуют, пока не окажутся в поле зрения наблюдателя.

Как опциональный вариант, подчёркивающий экстрамерную природу Корабля, Рефери может не учитывать течение времени вне его, когда персонажи находятся внутри.

Что говорят о Разрушенной Ферме (d8):

1. **Подавальщица** в трактире расскажет, что приятные молодые люди, которые регулярно что-то вывозят с разрушенной фермы (и не забывают оставлять подарки милым девушкам), куда-то пропали.
2. **Охотник** пожалуется, что вчера в окрестностях разрушенной фермы видел летающих ящеров.
3. Древний **дед**, странно смотрящий на персонажей, пробормочет, как 54 года назад старая ферма неожиданно вспыхнула, и её обитатели погибли в огне.
4. Не менее древняя **старуха**, пришедшая за своим дедом, посплетничает о выжившем в трагедии ребёнке.
5. **Священник** поведает, что единственный выживший с фермы стал серьёзным чародеем по имени Сарежейн.
6. **Пастух** наплетёт, что в окрестностях фермы позавчера доносились странные звуки из колодца, будто там что-то завелось.
7. Маленькая **девочка** похвастается, что её бабка рассказывала о точно таких же людях, как персонажи, явившихся сюда после пожара.
8. **Алкаш** с бегающими глазками поделится слухами о кладе, оставшемся от погибших в пожаре хозяев фермы.





1 d6 Хрустальных Пауков

Обслуживающий Корабль Времени механизм, изысканное создание из кварца размером 3’.

Иммунитет: нечувствителен к эффектам очарования и сна

Камуфляж: эффект неожиданности при встрече распространяется до 1-4 на броске

Класс брони	2 [17]
Кость здоровья	3 (13 ПЗ)
Атаки за раунд	2 × пулемёт (d10+1) или 1 × граната (3d6)
АПОКБ0	15 [+4]
Скорость	90’ (30’)
Спасброски	С12 Ж13 П14 Д15 З16 (2)
Боевой дух	10
Мировоззрение	Н
Пункты опыта	50

3 d4 Дейнониха

Deinonychus antirrhopus, быстрый хищный динозавр размером с человека. Отличается большими когтями на ногах.

Класс брони	6 [13]
Кость здоровья	3* (13 ПЗ)
Атаки за раунд	1 × удар (2d6)
АПОКБ0	17 [+2]
Скорость	120’ (40’)
Спасброски	С12 Ж13 П14 Д15 З16 (2)
Боевой дух	8
Мировоззрение	П
Пункты опыта	50

2 d4 Бойца Особого Назначения

Солдаты эпохи, когда война стала уделом высокотехнологичных профессионалов.

Граната: взрыв в радиусе 30’

Тепловизор: с вероятностью 75% за раунд видит невидимое на расстоянии до 30’

Класс брони	5 [14]
Кость здоровья	4+2 (20 ПЗ)
Атаки за раунд	1 × укус (d10)/ 1 × коготь (d10)
АПОКБ0	15 [+4]
Скорость	180’ (60’)
Спасброски	С12 Ж13 П14 Д15 З16 (3)
Боевой дух	7
Мировоззрение	Н
Пункты опыта	125

Класс брони	8 [11]
Кость здоровья	2 (9 ПЗ)
Атаки за раунд	1 × удар (d4)
АПОКБ0	18 [+1]
Скорость	120' (40')
Спасброски	С12 Ж13 П14 Д15 З16 (2)
Боевой дух	6
Мировоззрение	Х
Пункты опыта	20

5 Гигантская Сколопендра

Arthropleura armata, насекомое из каменноугольной эпохи длиной в 8'.

Яд: вызывает мучительную смерть через один ход при провале спасброска против Яда

Класс брони	7 [12]
Кость здоровья	1 (4 ПЗ)
Атаки за раунд	1 × короткий меч (d6)
АПОКБ0	19 [0]
Скорость	120' (40')
Спасброски	С12 Ж13 П14 Д15 З16 (1)
Боевой дух	7
Мировоззрение	Х
Пункты опыта	10

4 d8 Морлоков

Гуманоидные каннибалы с тонкими бледными конечностями и огромными глазами, отражающими свет. Плод одной из веток эволюции человека.

Светобоязнь: избегают источников света и стараются их погасить

Класс брони	5 [14]
Кость здоровья	4* (18 ПЗ)
Атаки за раунд	1 × укус (2d6 + яд)
АПОКБ0	16 [+3]
Скорость	90' (30')
Спасброски	С12 Ж13 П14 Д15 З16 (2)
Боевой дух	8
Мировоззрение	Н
Пункты опыта	125

6 d4 Контрабандиста

Выжившие после встречи с Ракоскорпионом в **Подземной Реке (38).**

Лампа: предупреждают о своём появлении источником света

Удар сзади: используют приём Плута

7 Постчеловек

Жертва трансгуманизма, обновлённый аугментациями до потери состояния «корабля Тесея».

Иммунитет к обычному оружию: может быть поражён только магией

Иммунитет: не подвержен магии очарования

Класс брони	5 [14]
Кость здоровья	2+1 (10 ПЗ)
Атаки за раунд	1 × бластер (2d4)
АПОКБ0	17 [+2]
Скорость	60’ (20’)
Спасброски	С12 Ж13 П14 Д15 З16 (2)
Боевой дух	12
Мировоззрение	Н
Пункты опыта	25

9 2 Культиста Парадокса

Представители темпорального культа, прибывшие на место крушения за Кузиной и за Отслеживающим Ножом.

Тенемеч: несмотря на пустые руки, их тени как будто сжимают длинный клинок

Культ Парадокса: могут творить Вызов страха (Cause Fear) как Жрец 2-го уровня

Класс брони	2 [17]
Кость здоровья	8 (36 ПЗ)
Атаки за раунд	2 × кулак (d6+1)
АПОКБ0	12 [+7]
Скорость	60’ (20’)
Спасброски	С10 Ж11 П12 Д13 З14 (4)
Боевой дух	12
Мировоззрение	П
Пункты опыта	650

8 d6 Инопланетных Захватчиков

Рептилоидные интервенты, в своё время захватившие планету.

Бластер: в нерептилоидных руках работает с вероятностью 2-к-6 за раунд

Класс брони	2* [17]
Кость здоровья	2 (7 ПЗ)
Атаки за раунд	1 × тенемеч (d8)
АПОКБ0	19 [0]
Скорость	60’ (20’)
Спасброски	С11 Ж12 П14 Д16 З15 (Жр 2)
Боевой дух	8
Мировоззрение	Х
Пункты опыта	25

Класс брони	5 [14]
Кость здоровья	½* (2 ПЗ)
Атаки за раунд	1 × реатомизация
АПОКБ0	19 [0]
Скорость	180’ (60’)
Спасброски	С12 Ж13 П13 Д15 З15 (Эл 1)
Боевой дух	7
Мировоззрение	Х
Пункты опыта	6

11 d8 Варваров

Покрытые татуировками воины в шкурах и с архаичным бронзовым оружием.

Шаман: один из четырёх варваров владеет магией Сна (Sleep), которую творит как Маг 1-го уровня

12 Вы сами

Нынешний состав группы искателей приключений из альтернативной линии времени. Развилка произошла 6 ходов назад, поэтому состав встреченной группы может отличаться.

Для определения состава встреченной альтернативной партии Рефери должен сделать бросок d8 на момент часа назад для каждого персонажа,

10 3d6 Плазмоида

Шаровые молнии 3″ диаметром, игривые беженцы с умирающего солнца.

Реатомизация: пять плазмоидов могут перестроить вещество одной вещи цели (без броска атаки, просто спасбросок против Заклинаний). Эффект определяет Рефери, но он будет скорее забавным, наподобие превращения меча в багет, который хлеб

Класс брони	8 [11]
Кость здоровья	1+1 (5 ПЗ)
Атаки за раунд	1 × топор (d6)
АПОКБ0	19 [0]
Скорость	120’ (40’)
Спасброски	С12 Ж13 П14 Д15 З16 (1)
Боевой дух	9
Мировоззрение	Н
Пункты опыта	15

включая наймитов. При выпадении 1 персонаж погиб тем или иным образом в альтернативном времени. В случае отсутствия конфликтов, игрок может взять под контроль своего погибшего в основной линии времени персонажа.

Эти хронопризраки и их снаряжение **всегда** исчезают при выходе за пределы хрустальных стен Корабля Времени.



Разрушенная ферма
К реке
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
21
~ 10' ~15'
~дверь
~заперто
~мерцающая стена



27
41
22
25
26
40
38
39
В подвал
24
23
28
29
34
20
30
37
32
31
35
36
33

1. Разрушенная ферма

Подзаросшая дорога ведёт к руинам небольшого одноэтажного домика с обнесённым невысокой стеной садом. В 10 ярдах от них колодец с обвалившейся крышей. К остаткам навеса привязана новая верёвка, уходящая вниз, в **Подземную Реку (38)**. Рядом телега, остатки кострища и оборванная коновязь. Контрабандисты были здесь пару дней назад.

Время пощадило кладку очага с остатками печной трубы, фундамент и каменную ограду сада. Пол покрыт гнилыми досками, усеянными обломками кровли. Доски в районе кухни просели сильнее. В глубине очага за незакреплённым камнем тайник со 140 золотыми монетами.

Земля в саду провалилась в подземную каверну, обнажая остатки гнилой лестницы с двумя пролётами и укреплённую дверь в **Подвал (2)**. Глубина провала - 20'. Его стенки хорошо обнажают разрез красноватого песчаника, основного грунта в этих местах. Лестница рухнет под весом одного персонажа с вероятностью 4-к-6. Одно из плодовых деревьев чудом выжило и продолжает плодоносить в каверне.

Есть вероятность 1-к-6 встретить d6 **птеродактилей (Gnathosaurus sublatus)**, оказавшихся здесь из-за Корабля Времени и выбравшихся на поверхность по шахте колодца.

Птеродактиль

Летающий ящер из прошлых эпох с размахом крыльев 5'.

Класс брони	7 [12]
Кость здоровья	1 (4 ПЗ)
Атаки за раунд	1 × укус (d12)
АПОКБ0	19 [0]
Скорость	180' (60') полёт
Спасброски	С12 Ж13 П14 Д15 З16 (1)
Боевой дух	7
Мировоззрение	Н
Пункты опыта	10

2. Подвал

Внутрь ведёт окованная ржавым железом толстая дверь. Она распухла от влаги, и понадобится суммарная СИЛ 30, чтобы открыть её.

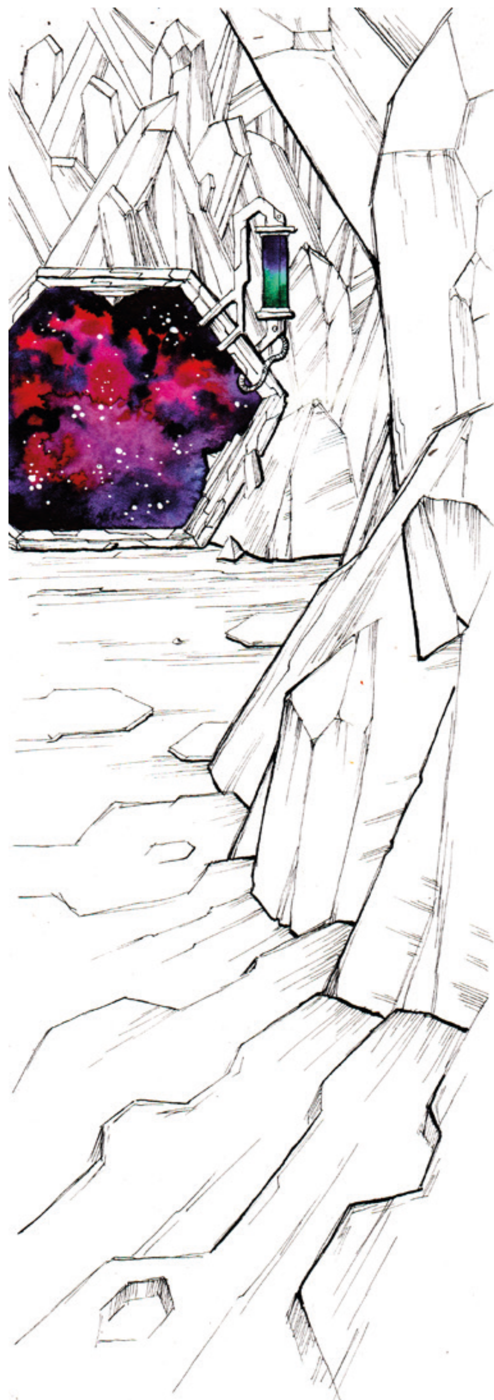
За ней тёмное и сырое помещение, выдолбленное в красноватом песчанике. Там гнилые ящики и рухнувший стеллаж с разбившимися банками солений. Сохранился дубовый бочонок с двумя галлонами отлично выдержанного яблочного бренди. В дальнем конце подвала поросший друзами кварца провал в **Кристаллический Зал (3)** шириной около 5'.

За гнилыми ящиками спрятан проход в **Подземную Реку (39)**, откуда слышен шум текущей воды.

3. Кристаллический зал

15'-й спуск ведёт к уступу, возвышающемуся на 10' над основным залом. Свет играет на гранях гигантских, с человека размером, друз горного хрусталя. Уступ, стены, купол потолка и пол выполнены кварцем. На восток уводит плавно поворачивающий кристаллический тоннель с пологой лестницей вниз, в **Коридор (4)**.

Южная стена сложена краснокирпичной кладкой, характерной для складов, и частично тронута кристаллизацией.



4. Коридор

Изогнутый тоннель с лестницей упирается в шестиугольный дверной проём из кварца, к которому присоединен полностью заряженный Силовой Кристалл. В глубине хрусталя стены справа проходит пульсирующая огненная жила (она видна и с другой стороны этой хрустальной стены). От проёма доносится тихое низкое гудение и запах озона.

Любой проходящий через дверь металл мгновенно раскаляется, нанося 2d10 урона при контакте.

Эффект пропадёт, если будет демонтирован Силовой Кристалл и прекращена подача энергии через **Луч (13)**.

Коридор упирается в кирпичную стену с деревянной калиткой.

5. Склад

У северной стены пирамидкой сложены 11 шестигранных, с кубический фут размером, призм из тонкого иризирующего стекла. Внутри каждой находится очень медленно двигающаяся фигурка какого-либо монстра с КЗ от 5 до 7.

При подготовке к игре Рефери должен составить список этих монстров, используя бестиарий **Old-School Essentials** или иного нравящегося ему ретроклона.

На призмах выемки под камень Перстня Путешественника, которым их можно открыть. При открытии призма исчезает, а монстр становится полноразмерным и полностью активным.

Разумные монстры помнят, как внезапно оказались в шестиугольной комнате без выходов со **Склад (5)** размером, где и коротали всё это время.

6. Кресло

В центре комнаты резное деревянное кресло, как в **Комнате Хозяина (17)**, завалившееся набок и наполовину ушедшее в хрусталь пола.

7. Хрустальная Могила

Из северо-западной стены, кварц которой имеет бурую окраску, как цвет капли крови, упавшей в воду, торчит человеческая рука. За ней угадывается тело её обладателя, **Хозяина**, вросшее в хрусталь стены. Он одет в элегантную ало-золотую мантию, а боль со страхом застыла на его лице с немалой толикой высокомерия. На безымянном пальце **Перстень Путешественника**.

Перстень Путешественника

Массивный перстень из металла и кварца, со сложной асимметричной огранкой таблицы. Сам не обладая магией, перстень является ключом ко всем запертым дверям и механизмам с соответствующим разъёмом.

8. Зал Роста

Круглый зал, более похожий на жеоду с большой кристаллической колонной в центре. Если в неё будет попадать луч из **Распределительной (12)**, то огненные жилы распространятся по всему хрусталю комнаты. Энергия вызовет рост кристаллов на внешних границах Корабля Времени со скоростью фут в ход. Это быстро перекроет спуск в **Кристаллический Зал (3)** и дорастит канал **Вторичного Чана (37)**. Рост образовывает хаотичные друзы, в которых с вероятностью 1-к-6 будут таиться по d4 Хрустальных Паука.

Если Веко в **Распределительной (12)** поднято, то широкий юго-западный тоннель подсвечен сиянием **Ока (14)**.

9. Логово

Жеодоподобная комната населена 5 Хрустальными Пауками, маскирующимися под отдельные агрегаты кварца.

Хрустальный Паук

Обслуживающий Корабль Времени механизм, изысканное создание из кварца размером 3'.

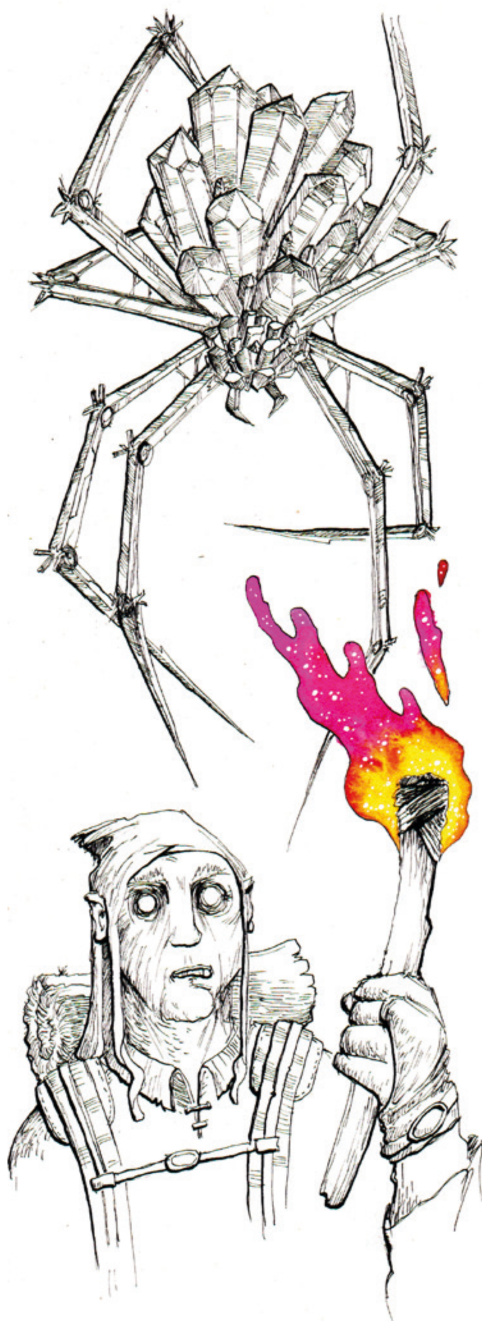
Класс брони	6 [13]
Кость здоровья	3* (13 ПЗ)
Атаки за раунд	1 × удар (2d6)
АПОКБ0	17 [+2]
Скорость	120' (40')
Спасброски	С12 Ж13 П14 Д15 З16 (2)
Боевой дух	8
Мировоззрение	П
Пункты опыта	50

Иммунитет: нечувствителен к эффектам очарования и сна

Камуфляж: эффект неожиданности при встрече распространяется до 1-4 на броске

10. Сквозная Жеода

Кроме беспорядочных друз кварца в комнате нет ничего ценного. Узкий проход ведёт в огибающий **Распределительную (12)** коридор. От шестиугольной двери из мориона на юге идёт жар, если веко и радужка в **Распределительной (12)** полностью открыты.



11. Смерть Леди

В центре комнаты асимметричная кристаллическая арка, за которой открывается вид шестиугольного зала с кварцевыми стенами более аккуратного вида. В арке парит тело миловидной женщины (**Леди**) в легкомысленной шляпке и застывшим выражением ужаса на лице. Она одета в лавандового цвета платье свободного кроя, а на её левом запястье блестит **Хрустальный Браслет**.

Хрустальный Браслет

Массивное украшение в виде Ленты Мёбиуса с переплетением золотых нитей внутри. Надевший его получает власть над кристаллической решёткой горного хрусталя. Он может менять форму кристаллической массы до куба со стороной 10' (это занимает один ход напряжённой концентрации), тем самым убирая или добавляя стены в Корабле Времени. Кроме того, носитель чувствует скрытые пустоты в хрустале в радиусе 30'. Браслет не действует на кристаллы размером меньше кулака и бесполезен для работы с обычными материалами, насыщенными кварцем, вроде гранита.

Арка является нестабильным порталом в **Запасной Ход (40)**. Проходящий должен сделать спасбросок против Дыхания, или на той стороне окажется лишь половина его тела, отсечённая моргнувшим порталом.

12. Распределительная

Шестиугольный краснокирпичный зал с шестигранной чёрной призмой в центре. Она окружена шестью хрустальными стелами. Из двух её полированных граней исходят горячие тугие лучи энергии. Один в северо-восточном направлении, его можно видеть в **Луче (9)**, второй, юго-восточный, проходит в сторону **Ока (14)**. Путь обоих лучей пролегает сквозь выложенные кирпичом фрамуги. Остальные четыре грани призмы матовые.

Призма закреплена на платформе, угол поворота которой можно поменять через систему зубчатых передач с помощью рычага изысканного вида. Этот рычаг — **Темпоральный Жезл,** и он может быть изъят из механизма.

Темпоральный Жезл

Рычаг увенчан светящейся призмой Силового Кристалла. В нём заключены две мистические силы, вызываемые усилием воли:

- Эффект заклинания **Спешка (Haste)** на заклинателя или при прикосновении
- Эффект заклинания **Удержание Монстра (Hold Monster)**

Каждая сила расходует заряд Силового Кристалла. Вновь установленный как рычаг, жезл мгновенно восполняет заряды Силового Кристалла.

В южном углу большой глаз из металла и стекла. У глаза подвижно веко (его можно открыть или закрыть), а также регулируемая радужка ирисового типа. Сейчас веко открыто, а радужка широко распахнута.

- Закрытое веко перекроет поток энергии из Ока, лучи энергии погаснут, в **Оке (14)** наступит темнота.
- Сужение радужки приглушает сияние **Ока (14)** до терпимого.

Стелы, окружающие центральную призму, формируют силовое поле, которое сдерживает жар энергии Ока. Любая вещь, пронесённая в пределы стел, будет моментально испепелена.

Нажатие на рычаг поворачивает центральную призму против часовой стрелки. Если лучи активны, они плавят и сжигают кирпич стен. Это создаёт удушливые пары, вызывающие потерю сознания на 3 хода при провале спасброска против Яда.

Если луч заденет металлический глаз в южном углу, область радиусом 120 миль вокруг руин старой фермы, а также сам Корабль Времени и всё внутри него в течение хода будут нагреты до 6000°К.



13. Луч

Горячий тугой луч энергии бьёт из фрамуги **Распределительной (12)** на хрустальную стену, уходя в неё огненной жилой, видимой и в **Коридоре (4)**.

Юго-восточная стена состоит из мориона и имеет шестиугольную кристаллическую дверь. Если веко и радужка в **Распределительной (12)** полностью открыты, перед дверью чувствуется жар с той стороны.

14. Око

Если металлическое веко глаза в **Распределительной (12)** поднято, то открывший сюда дверь должен сделать спасбросок против Жезлов или быть ослеплённым на d6 ходов от яркого и жаркого света. Этот свет при длительном контакте способен выжечь сетчатку.

Если радужка металлического глаза сужена, виден горячий тугой луч энергии из кирпичной фрамуги **Распределительной (12)**. Он проходит через проём в кристаллической стене на востоке, где упирается в хрусталь, формируя огненную жилу, как в **Коридоре (4)**.

При суженной радужке глаза с кристаллического края пропасти видна грандиозная картина умирающей звезды, чьё вещество поглощается Чёрной Дырой. Если веко глаза опущено, за обрывом виднеется бескрайняя темнота.

15. Оружие

На вершине узкой колонны установлен металлический постамент с горизонтальным стеклянным окном и пазом под камень Перстня Путешественника. На стекле линиями чётко выделен геометрический центр. При поднятом веке металлического глаза в **Распределительной (12)** в окне можно разглядеть **Разрушенную Ферму (1)** с видом сверху. Касаясь поверхности стекла, можно перемещать изображение, приближаться и делать прочий мультитач. Если поместить Перстень Путешественника в паз, 10' область под центром стекла будет испепелена огненным лучом.

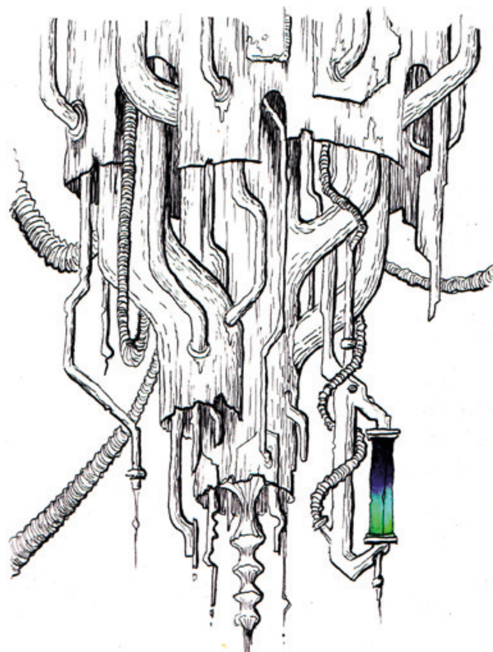
16. Мастерская

В центре комнаты возвышается металлический постамент с полированной до зеркального блеска столешницей, над которой нависает агрегат из трубок, игл и раструбов, уходящий в потолок. Здесь же крепится Силовой Кристалл с одним зарядом. К постаменту прилегает пульт с металлической полусферой, гравированной подобно рисунку мозговых извилин.

По периметру комнаты расставлены верстаки с различным инструментом для обработки металла, пайки и сварки, а также щедро рассыпаны мелкие детали неясного назначения.

Устройство в центре является репликатором материи с телепатическим интерфейсом. Создание вещества расходует заряд Силового Кристалла на кубический фут результата. Если персонаж коснется полусферы, Рефери должен спросить его игрока, о чем тот думает. Первый упомянутый неживой материальный предмет, размером не более кубического фута или кубический фут упомянутого вещества будет сотворен машиной на постаменте в течение одного хода.

Автор заботливо посчитал для Рефери, что один кубический фут золота весит около 1205 фунтов.



17. Комната Хозяина

В одном из углов анатомически изогнутое ложе. Напротив него парящая в воздухе прозрачная хрустальная столешница, к которой приставлено массивное резное кресло морёного дуба с прямой неудобной спинкой, такое же, как и в комнате с **Креслом (6)**.

Ниши в кристаллических стенах используются как полки. В самой крупной из них расположено устройство, более всего напоминающее фонограф, рядом с которым несколько цилиндров 3"в высоту. Кроме того, в одной из ниш на специальной стойке лежит длинный меч изящной работы.



На столе письменный прибор из малахита стоимостью в 120 золотых монет. Помимо него, здесь лежит раскрытая **Книга Заклинаний** с 5 заклинаниями первого круга, 3 второго, 2 третьего и одним четвёртого. Однако сама книга защищена от чтения чужими глазами. Если читатель не носит Перстень Путешественника, при изучении с книги каждого заклинания есть шанс в 4-к-6, что та вспыхнет и, оставив ожог (d4 урона) на пальцах неосторожного читателя, осыпется горстью пепла. Третья вещь на столешнице - лёгкий цилиндр в 3" высотой, переливающимися дифракционными цветами, подобно CD.

Цилиндр, как и его аналоги из ниши, может быть помещён в «фонограф». Если внутрь заряжен цилиндр из ниши, в комнате раздастся постепенно нарастающая музыка из переливов высоких звуков, чередующихся низкой реверберацией, более всего напоминающая игру на терменвоксе. При этом в воздухе будут возникать супрематические композиции цветных геометрических фигур. Цилиндр со стола, заряженный в устройство, покажет вид с пролетающей камеры, как на балконе невероятно высокой башни, одной из многих в футуристическом городе, со скрежещущим звуком материализуется шестиугольная дверь, из-за которой выходят Хозяин и Леди.

У меча оплетённая шёлковым шнуром рукоять с выемкой, чтобы кольцо на среднем пальце не мешало хвату. Если кто либо берёт этот меч без надетого Перстня Путешественника, из рукояти выскакивают лезвия, наносящие d6+2 урона и превращающие руку взявшего в месиво. Сам меч прекрасно сбалансирован и никогда не тупится, тем самым имея +1 к урону и попаданию.

18. Гардероб

В центре зала ростовое зеркало в массивной резной раме. Вдоль стен вешалки с многочисленными нарядами, перемежаемые нишами в стенах с обувью и шляпными коробками. Наряды самые разные, от меховых шкур и тог, до облегающих комбинезонов, свитшотов и худи.

В одной из ниш набор шкатулок, полных колье, брошей и серёг из драгоценных камней и металлов. Их общая стоимость составит 3600 золотых монет.

19. Зал Управления

В центре зала возвышается большая хрустальная колонна с Силовым Кристаллом о трёх зарядах. Она окружена панелями пульта с множеством мерцающих кнопок. На пульте следы недавно проведённого ритуала дивинации **Связь с высшим планом (Contact Higher Plane)**.

Рядом суетится **Сарежейн,** старик лет шестидесяти в мантии волшебника. Его дорожная сумка и спальный мешок небрежно свалены у стены.

У северо-западной стены стоят большие напольные часы с неподвижным маятником. Это точная копия часов из **Стыковочного Контура (39)** и из **Фермы (27/41)**. За стеклянной дверцей часов узкая комнатка со шваброй и ведром.

Сарежейн

Этот волшебник в детстве был единственным, кто пережил неудачную материализацию Корабля Времени. В тот момент он детским разумом принял телепатический сигнал SOS с Корабля, что повлияло на его подсознание и дало образ для телепортации сюда с помощью свитка ныне. Он не знает о близости руин своего родного дома. Опасаясь покидать этот зал, он попросит добыть "некое устройство для управления хрусталём этих живых стен", для того чтобы через него магией Слабоумия (Feeblemind) прекратить сопротивление разума Корабля Времени. После того ему понадобятся останки кого-либо из операторов, чтобы оживить и допросить того о принципах управления Кораблём. За это Сарежейн предлагает "сколько вы пожелаете" сокровищ в будущем, а также огранённый изумруд стоимостью в 3500 монет как задаток.



Сарежейн

Класс брони	8 [11]
Кость здоровья	10 (23 ПЗ)
Атаки за раунд	1 × кинжал (d4)
АПОКБ0	17 [+2]
Скорость	120' (40')
Спасброски	С10 Ж11 П10 Д13 З11
Боевой дух	9
Мировоззрение	Х
Пункты опыта	1600

Кольцо Защиты: улучшение спасбросков и КБ на 1

Книга Заклинаний: Очарование личности (Charm Person), Сон (Sleep), Щит (Shield), Зеркальное отражение (Mirror Image), Невидимость (Invisibility), Огненный шар (Fire Ball), Рассеивание магии (Dispel Magic), Дверь измерений (Dimension Door), Замешательство (Confusion), Перевоплощение себя (Polymorph Self), Оживление мертвеца (Animate Dead), Связь с высшим планом (Contact Higher Plane), Слабоумие (Feeblemind), Телепортация (Teleport)

Сокровища: изумруд стоимостью 3500 монет, 250 монет, 3 × зелье лечения, 10 × пайков, свиток защиты от огня, очки

Нажатие на любую кнопку пульта тратит один заряд Силового Кристалла и вызывает (d20):

1. Ничего
2. Центральная колонна вибрирует
3. На стену проецируется запись с чёрного ящика, как Корабль атаковали девятимерной математикой, как перемешались положения комнат из-за вирусной архитектуры, и смерть Хозяина с Леди при попытках всё это починить
4. Стены зала вспыхивают мрачным алым светом
5. На панели появляется выемка под Перстень Путешественника. Теперь без него кнопки не работают
6. Одна из Мерцающих Стен зала исчезает, за ней результат броска таблицы случайных столкновений
7. Напольные часы в северо-западной стене исчезают
8. На стену проецируются места, откуда родом встречаемые на Корабле хронопризраки
9. Кнопка вспыхивает, обжигая пальцы на d4 урона
10. Силовой Кристалл полностью разряжен
11. В голове Сарежейна раздаётся телепатический сигнал SOS, многократно усиленный и крайне болезненный. При провале спасброска против Заклинаний волшебник умирает

Нажатие на любую кнопку пульта тратит один заряд Силового Кристалла и вызывает (d20):

12. Нажавший кнопку персонаж переносится в **Запасной Зал Управления (31)**
13. Из-под панели выезжает лоток с бокалом охлаждённого напитка
14. В течение хода с потолка льются сбивающие с ног потоки пахнущей лавандой тёплой воды из бассейна в **Библиотеке (29)**
15. Из-под панели идёт ядовитый газ, убивающий проваливших спасбросок против Яда. Газ рассеется через два хода
16. Снаружи Корабля Времени проходит год, незаметный внутри
17. На стену проецируется запись неудачного монтирования многомерной конструкции Корабля 54 года назад
18. Закрытие/открытие века глаза в **Распределительной (12)**, что прерывает/возобновляет подачу энергии
19. Нажавший потерян во времени и пространстве
20. На стену проецируется, как Хозяин и Леди с торжественной скорбью погружают тело Путешественника в хрусталь саркофага. Хозяин забирает себе Перстень, Леди пластичным движением руки с Хрустальным Браслетом делает кварц саркофага снова твёрдым



20. Комната Леди

Как и в **Комнате Хозяина (17)**, зал с анатомически изогнутым ложем, парящим хрустальным столом и нишами-полками. На северо-западной стене висит большая, 10 x 6 футов, картина-свиток на шёлке.

На столе ваза в виде бутылки Клейна (настоящей, не модели, эта невероятная вещь стоит 1000 монет), куда вставлено несколько свежесрезанных нарциссов. Кроме неё открытая резная шкатулка из слоновой кости (500 золотых монет), обитая изнутри бархатом. На ткани потёртость от Хрустального Браслета.

В нишах перемежаются томики лирики на малоизвестных или ещё не существующих языках и труды, посвященные многомерной геометрии и кристаллографии.

Картина-свиток мастерски изображает крутые горы, проступающие сквозь туман. Она стоит 1700 золотых монет. За ней потайная дверь, ведущая в **Коллекцию (21)**.

21. Коллекция

Стены усеяны нишами, в которых установлены головы-манекены. На каждом из них женская шляпка. Здесь есть как скромные канотье, так и широкополые монстры, декорированные цветочными клумбами из шелка.

В центре комнаты парящая шестиугольная столешница, меньший вариант той, что в **Комнате Леди (20)**. На ней короткий, с ладонь размером, металлический жезл, плавно переходящий в безымянный палец из воска с копией Перстня Путешественника на нём. Подобная отмычка срабатывает с шансом 4-к-6.

Кроме жезла на столике туалетное зеркало в резной оправе (400 золотых монет) и подписанные флаконы зелий **Лечения**, **Газовой Формы**, **Полиморфа** и **Противоядия**.

Если персонаж, не надев шляпку из коллекции, потревожит (шестом или руками) предметы на столике, то мгновенно перенесётся в центр **Стыковочного Контура (39)**.

22. Шлюз

В зале пусто, но внимание привлекает дверь в **Модель Стыковки (26)**.

Это шестиугольный дверной проём, к которому присоединён полностью заряженный Силовой Кристалл. От двери пахнет озоном и раздаётся низкое гудение, как на изгибе **Коридора (4)**.

Любой проходящий через дверь металл мгновенно раскаляется, нанося 2d10 урона при контакте. Разовое пересечение металлического предмета расходует один заряд Силового Кристалла.

23. Медкапсула

В центре комнаты капсула размером с гроб из стекла и металла, из торцов которой в потолок уходит переплетение трубок и витых проводов. Между ними слабо светится Силовой Кристалл с двумя зарядами.

Любой, помещённый в капсулу, после закрытия крышки будет распылён и по атому собран обратно. При этом будут излечены все раны и болезни (но не проклятия), а одежда и снаряжение почищены и починены. Капсула восстанавливает утраченные конечности.

Капсула не способна оживить мёртвого, однако может вырастить новое безжизненное тело из кусочка плоти размером не менее кубического дюйма.

Здоровый персонаж, помещённый в капсулу, после пересборки получит случайным образом +2 (но не более 18 в сумме) к Силе, Ловкости или Выносливости. Этот эффект не повторяется и не суммируется.

Процесс реатомизации безболезненный, занимает ход и расходует один заряд Силового Кристалла.



24. Темница

Дверь комнаты заперта замком, скважина которого подходит под камень с Перстня Путешественника. Внутри всё заполнено ядовитым газом, вдохнувший должен сделать спасбросок против Яда или умереть.

В центре комнаты крупный прозрачный кристалл горного хрусталя, в котором заключена фигура женщины в траурных одеждах. На её открытых предплечьях частая сетка шрамов от порезов. Это **Кузина**, высокий чин зловещего темпорально-активного культа Парадокса и пленница Путешественника.

Хитрая и опасная, она желает вернуть себе Отслеживающий Нож из **Арсенала (25)**. Её более чем устраивает нынешнее плачевное состояние Корабля Времени, и Кузина может дать несколько ложных советов с целью сохранить этот источник Священного Парадокса.

Когда ей удастся раздобыть Отслеживающий Нож, она сможет отправиться в иное пространство-время, проведя ритуал пролития темпорально-активной крови пяти человек на хрусталь Корабля.

Корабль Времени, Оболочка и Механический Пёс из **Усыпальницы (32)** резко негативно относятся как к Кузине, так и к остальным членам Культа Парадокса.

Кузина

Класс брони	8 [11]
Кость здоровья	8* (28 ПЗ)
Атаки за раунд	1 × тенемеч (d8)
АПОКБ0	15 [+4]
Скорость	120’ (40’)
Спасброски	С9 Ж10 П12 Д14 З12
Боевой дух	12
Мировоззрение	Х
Пункты опыта	1200

Тенемеч: несмотря на пустые руки, её тень как будто сжимает длинный клинок.

Культ Парадокса: Кузина может творить следующую магию как Жрец 8-го уровня: Вызов страха (Cause Fear), Область тишины (Silence 15’ Radius), Удержание личности (Hold Person), Наложение проклятия (Curse), Указ смерти (Finger of Death)

25. Арсенал

Вход заперт на замок со скважиной под камень Перстня Путешественника.

На стенах внутри развешены различные виды мечей, копий, булав, а также образцы метательного оружия.

В центре внутри крупного прозрачного кристалла горного хрусталя расположен ржавый разделочный нож грубой ковки.

Отслеживаюший Нож

С виду грубое орудие, это тонкий инструмент и важная реликвия темпорального культа Парадокса. Взявший нож в руку приобретает способность видеть линию времени (от рождения до ныне) живых, особенно разумных, существ.

Манипулируя ножом, можно вырезать ненужный участок личной линии времени существа. Подвергшийся хронохирургии и все вокруг забудут произошедшее в вырезанном участке, и все следствия вырезанного события будут отменены. Однако при каждом использовании оператор ножа навсегда теряет один ПЗ из своего максимума, а также должен сделать спасбросок против Заклинаний, при провале которого из теней выйдет d8+1 культистов Парадокса, приманенные расходящимися волнами ретроотмены и желающие вернуть свой нож.

Теоретически Нож можно применить к Кораблю Времени с целью исправления катастрофы.

Кроме того, на одной из стен висит Ультразвуковое Копьё, оружие, снабжённое полностью заряженным Силовым Кристаллом. Копьё испускает ультразвуковой луч с дальностью 5’–80’/81’–160’/161’–240’ и уроном 2d8. Оно весит 80 монет. Луч хорошо разрезает металл и камень. На каждый выстрел тратится заряд кристалла. Этим оружием могут пользоваться жрецы.



26. Модель Стыковки

Большой зал, где возвышается полноразмерная **Модель Фермы (27)**, какой она была 54 года назад, за миг до пожара. Постройка, стена сада, трава и прислонённые к стене грабли — всё выполнено из молочно-белого мелкокристаллического кварца.

Это небольшой одноэтажный дом с изначально соломенной крышей, в нынешнем виде более напоминающей асбест. У дома есть небольшой сад, обнесённый стеной в половину человеческого роста с калиткой, а также веранда с хрупким хрустальным креслом-качалкой у южной стены. Стёкла окон, прозрачные ростки кварца, позволяют заглянуть внутрь.

Дверь и калитка не заперты, их петли со скрипом трущегося камня проворачиваются.

27. Модель Фермы

Внутри все вещи из того же белого кварцевого материала. Это со вкусом обставленная гостиная зажиточного фермера, полная копия дома из **Фермы в Прошлом (41)**.

Единственный цветной предмет - массивные напольные часы, точная копия тех, что стоят в **Зале Управления (19)**. Дверца открывается, и, протиснувшись за неподвижным маятником, можно пройти в **Стыковочный Контур (39)**.

За одним из кресел статуя ребёнка лет шести застыла за игрой в кубики. Это копия Сарежейна в детстве.

К востоку от гостиной хозяйская спальня и детская, где кварцевая статуя матери укладывает спать младшего брата Сарежейна. К западу от гостиной, на кухне застыла в момент готовки статуя отца.

За кухней расположен сад, что полностью провалился под землю в **Разрушенной Ферме (1)**. Среди нескольких белых деревьев и ажурных копий плодовых кустов затаилось 4 хрустальных паука.

Хрустальный Паук

Обслуживающий Корабль Времени механизм, изысканное создание из кварца размером 3'

Класс брони	6 [13]
Кость здоровья	3* (13 ПЗ)
Атаки за раунд	1 × удар (2d6)
АПОКБ0	17 [+2]
Скорость	120' (40')
Спасброски	С12 Ж13 П14 Д15 З16 (2)
Боевой дух	8
Мировоззрение	Н
Пункты опыта	50

Иммунитет: нечувствителен к эффектам очарования и сна

Камуфляж: эффект неожиданности при встрече распространяется до 1-4 на броске

28. Музей

Если в **Стыковочном Контуре (39)** установлен Силовой Кристалл, из северного коридора видны всполохи молний.

Вдоль кристаллических стен стоят шесть застеклённых деревянных витрин. В них расположены:





Шлем

Стилизованное плачущее лицо с подобием наушников из серебристого металла. Надевший обретает темнозрение и его АПКБ0 улучшается на +1 за счёт всплывающих в визоре подсказок. Снять шлем может только высококлассный хирург, поскольку тот ассимилируется с нервными окончаниями носителя. Это, к слову, больно.

Флейта

Инструмент из кости с серебряной инкрустацией.

При игре на флейте (d6):

1. Неожиданно хорошее исполнение
2. Диссонирующий свист
3. Эффект заклинания **Сон (Sleep)** на слушателей
4. Эффект заклинания **Очарование личности (Charm Person)** на слушателей
5. Ультразвуковой удар на 3d6 урона всем в 30’
6. Играющий навсегда лишается слуха



Брошь

Крупная камея в виде улыбающейся самоедской лайки. Все псовые, включая лис, гноллов и кинокефалов, дружелюбно относятся к надевшему её. Она подействует и на Механического Пса из **Усыпальницы (32)**.

Диск

Гравированная диаграммами аур человека линза жёлтого металла размером с ладонь. Прикоснувшийся к ней перенесёт в неё собственное сознание и разум. Из линзы несчастный может управлять телом и пользоваться органами чувств, но только при тактильном контакте с диском. Без контакта тело впадает в кататонию. При гибели тела разум и сознание сохраняются и могут взять под контроль другое живое тело, если его обладатель провалит спасбросок против Заклинаний. При успешном спасброске цикл повторится для нового сознания и разума, старое же будет стёрто.

Челюсть

Вставное произведение стоматологического искусства из золота, кости и стали. Извлечённая из витрины, набрасывается на ближайшего с целью перегрызть горло. Успешный спасбросок против Жезлов позволит избежать этого.

Сфера

Висящая в воздухе зеркальная сфера размером с кулак. Любой коснувшийся её предмет немедленно обратится в ртуть, увеличивающую объём сферы на объём трансмутировавшего предмета.

29. Библиотека

В центре комнаты выложенный голубой плиткой плавательный бассейн с поручнем. Если до этого персонажи игрались с кнопками в **Зале Управления (19),** и им выпал результат **14**, то бассейн пуст, а на дне среди луж лежит одинокая гуттаперчевая уточка.

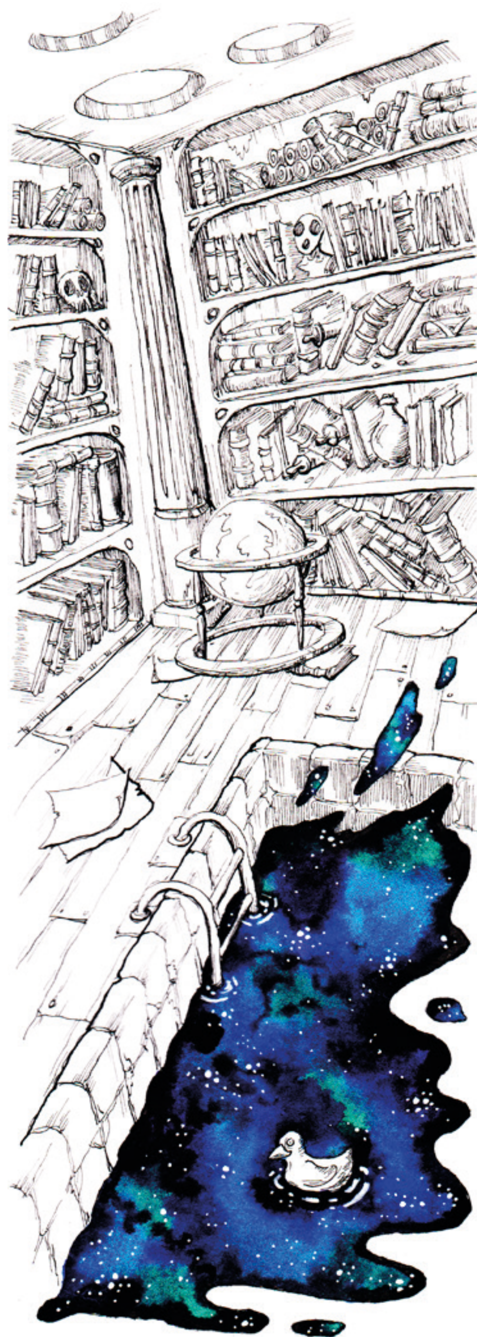
Стены уставлены многоярусными книжными стеллажами. На них около 6500 томов, фолиантов, брошюр, альбомов, дискет, кодексов, глиняных табличек, перфокарт и свитков. Заметной систематики размещения нет.

В углу удобное кресло с торшером и столиком, а также глобус-бар. Внутри последнего 3 бутылки выдержанного вина, стоимостью в 150 монет и одна початая бутылка отменного скотча.

Библиотека охраняется Механическим Псом из **Усыпальницы (32)**. Ему понадобится ход, чтобы почуять, что имущество его покойного хозяина грабят.

При обыске можно найти (d20, вор 4-го и выше уровня бросает дважды):

1. Ничего ценного
2. Пустую книгу заклинаний
3. Большой (весит 50 монет) альбом с изысканными гравюрами (d6): **1**. Архитектуры; **2**. Животных; **3**. Машин; **4**. Национальных костюмов; **5**. Брони и оружия; **6**. Эротического содержания. Альбом стоит 200 монет
4. Бестиарий. Из него персонажи могут узнать особенности поведения, АПКБ0 и КБ любых d4 монстров
5. Свиток с мистическим заклинанием 1-го круга
6. Иллюминированное священное писание стоимостью 150 монет
7. Разговорник с общего для неизвестного никому в партии языка
8. Свиток с мистическим заклинанием 2-го круга
9. Брошюру с описанием особенностей **Мантии Ур-Дра**
10. Треугольную пластинку неизвестного металла с заклинанием **Сотворение элементаля (Conjure Elemental)**
11. Алую алхимическую книгу с рецептами d6 зелий
12. Альманах спортивных состязаний и/или турниров, который будет издан через 50 лет
13. Легенду о **Приюте принца-чародея Финзеама**



При обыске можно найти (d20, вор 4-го и выше уровня бросает дважды):

14. Свиток защиты от огня
15. Инструкцию с чертежами Хрустального Браслета. Информации достаточно, чтобы воспользоваться устройством из **Мастерской (16)** для изготовления
16. Утерянные главы знаменитого эпоса, 500 монет
17. Томик с вырезанной полостью. В ней флакон **Зелья Уменьшения**. Выпей меня, да
18. Клочок пергамента с невероятно смешной шуткой. Прочитавший или услышавший её должен сделать спасбросок против Заклинаний или начать безудержно смеяться, неспособный говорить, действовать или питаться
19. Сухой отчет о погибших в этом подземелье (любой из персонажей с вероятностью 1-к-6). После прочтения этого документа упомянутые там персонажи при провале спасброска против Полиморфа исчезнут на выходе за пределы хрусталя стен Корабля Времени
20. Проклятый пустой дневник, куда при провале спасброска против Заклинаний будет затянута душа открывшего. Пока тело несчастного умирает, он может общаться с окружающими своим почерком, проступающим на пустых страницах дневника

30. Столовая

Стены комнаты отделаны резными деревянными панелями, на которых развешаны картины и расписные майолики. В центре комнаты длинный стол чёрного дерева, сервированный ужином на две персоны. Блюда горячие и никогда не остывают, а вино не выдыхается. Два серебряных канделябра со стола весят по 25 монет и стоят 200 монет каждый. Столовые приборы из серебра можно оценить в 100 монет.

На стенах развешано 10 пейзажей маслом в богатом багете, часть из которых изображает экзотические места и иные миры. С вероятностью 1-к-6 среди остальных есть узнаваемое место, где бывали персонажи. Каждая картина стоит 150 монет и весит 30.

31. Запасной Зал Управления

Уютная гостиная с резными деревянными панелями на стенах и несколькими мягкими оттоманками по углам. В центре невысокий подиум с малой версией пульта из **Зала Управления (19)**, но выполненной из дерева. В северо-восточной стене дверь, ведущая в глухой хрусталь стены. Силовой Кристалл на панели полностью разряжен. Если энергия подведена из **Распределительной (12)**, при нажатии кнопок используйте таблицу из **Зала Управления (19)**.

32. Усыпальница

Лаконичный саркофаг из хрусталя с телом **Путешественника**, экстравагантно одетого мужчины средних лет. В его карманах набор отмычек, карманные часы на золотой цепочке (300 монет стоимостью) и обычная стальная ложка.

У саркофага несёт свой пост **Механический Пёс**.

Разумное устройство размером с некрупную лайку, верный друг покойного Путешественника. Он может рассказать о протоколе создания Оболочки.

Класс брони	4 [15]
Кость здоровья	7* (31 ПЗ)
Атаки за раунд	2 × укус (d8) или 1 × лучемёт (3d6)
АПОКБ0	13 [+6]
Скорость	120’ (40’)
Спасброски	С8 Ж9 П10 Д10 З12
Боевой дух	12
Мировоззрение	П
Пункты опыта	850

Лучемёт: используется с шансом 2-к-6 за раунд

Инструменты: взламывает замки как Вор 7-го уровня

Видеть невидимое: с вероятностью 75% за раунд на расстоянии до 60’



33. Ангар

В центре помещения стоит шаттл элегантных форм, соединённый топливным шлангом с разъёмом в хрустальной стене. Его кабина способна кроме пилота вместить ещё пять человек, а в грузовой отсек помещается до 30000 монет веса.

На простой и интуитивно понятной приборной панели скважина под Перстень Путешественника, без которого ничего работать не будет.

Это устройство способно разгоняться до 600 миль/ч, зависать на месте и подниматься до геостационарной орбиты. Топлива в нём хватит на двое суток полёта и на неделю поддержания жизнедеятельности.

Шаттл сможет покинуть ангар только по желанию положительно настроенной Оболочки.

34. Лаборатория

Ближе к югу длинной залы врезано широкое застеклённое окно в комнату с **Вторичным Чаном (37)**. Под окном пульт с экранами и верньерами, позволяющими, как можно понять из условных обозначений, настроить внешность и конституцию создаваемого в чане тела. Пульт не активен, пока на **Вторичный Чан (37)** не подана энергия из **Распределительной (12)**.

Вдоль западной стены расположены хрустальные столы с различным алхимическим оборудованием, вроде перегонных кубов, хроматографических колонок, весов, спектрометров и горелок с тиглями, а также шкаф с набором базовых реагентов.

Среди этих компонентов 6 фторопластовых фляг с плавиковой кислотой.

В лабаротории можно приготовить зелья по рецептам из **Библиотеки (29)**.

35. Первичный Чан

Стены круглого зала с юга частично поросли беспорядочными друзами горного хрусталя. Бассейн в центре заполнен застывшим опалесцирующим стеклоподобным веществом. Над бассейном нависает переплетение трубок и шлангов с явно читаемым инъектором для сбора крови на конце и погасшим Силовым Кристаллом.

Если Кристалл заряжен и в инъекторе находится кровь, стеклоподобное вещество в бассейне станет жидким. Там начнёт формироваться плоть, которой будет нужен скелет, например, из **Алькова (36)**. По истечении этого процесса весь пол комнаты должен повернуться по часовой стрелке в сторону канала до **Вторичного Чана (37)**. Друзы на южной стене этому мешают, но могут быть сколоты инструментом или убраны Хрустальным Браслетом.

36. Альков

В 10' от канала кварцевый постамент, на котором лежит искусно выполненный женский скелет из хрусталя и металла, а также россыпь инструментов, которые использовались для его сборки.

Этот скелет должен быть помещён в бассейн **Первичного Чана (35)** для производства Оболочки.

37. Вторичный Чан

Прозрачное окно ведёт в **Лабораторию (34)**. Над круглым бассейном, подобным тому, что в **Первичном Чане (35)**, нависает переплетение трубок и шлангов с погасшим Силовым Кристаллом. Бассейн заполнен тем же опалесцирующим стекловидным веществом. Оно становится жидким, если Кристалл заряжен.

Когда тело из **Первичного Чана (35)** естественным током окажется здесь, в бассейне, из **Лаборатории (34)** можно будет отрегулировать внешность Оболочки с помощью пульта. После окончания процесса зал по часовой стрелке повернётся, и уже живое, но бессознательное тело Оболочки током жидкости будет вынесено за пределы Корабля Времени.

Если не препятствовать этому процессу, Оболочка рискует утонуть в **Подземной Реке (38)**.



38. Подземная Река

Неспешно несущая свои воды с севера на юг по естественному каньону со стенами из красного косослоистого песчаника подземная река. Вдоль левой по течению стены каньона в песчанике выдолблен узкий приступок. К нему свисает верёвка, спущенная в колодец рядом с **Разрушенной Фермой (1)**. Приступок через 140' расширяется до грота с пляжем красного песка, на котором пованивает мертвечиной. Это пункт Контрабандистов, сплавляющих через реку свой товар.

На пляже три ящика (один из них вскрыт), в каждом по 30 керамических, проложенных соломой, флаконов с маковым экстрактом. Каждый флакон весит 10 монет и стоит 50 золотых на чёрном рынке. Пара опорожнённых флаконов валяется на песке. Среди флаконов затесались 2 склянки **Зелья Невидимости**.

В северо-восточной стене ниша, закрытая кладкой из блоков песчаника. За ней полуразложившееся тело человека в неприметной одежде путешественника, сжимающего початую бутылку выдохшегося вина.

У кромки воды к вбитому колу привязаны два лёгких челна, способных вместить не более трёх человек каждый. К воде ведут параллельные следы, как будто по песку волокли отчаянно цепляющегося человека.

В воде обитает доисторический гигантский **Ракоскорпион (Eurypterida Burmeister)**, голодная тварь длиной 8'. Он оказался здесь через разлом во времени, образованный катастрофой Корабля.

Напротив пляжа в 5' над водой выступает ощетинившийся друзами кварца канал из **Вторичного Чана (37)** и ход из **Подвала (2)**.

Ракоскорпион

Класс брони	2 [17]
Кость здоровья	3 (13 ПЗ)
Атаки за раунд	2 × клешни (2d6) или 1 × хелицеры (d8)
АПОКБ0	17 [+2]
Скорость	60' (20')/ 90' (30') плавание
Спасброски	С12 Ж13 П14 Д15 З16 (2)
Боевой дух	7
Мировоззрение	Н
Пункты опыта	35

Захват: после удачной атаки жертва должна сделать спасбросок против Паралича или быть утащена под воду для поедания

Поедание: захваченная жерта утаскивается под воду, где кадый раунд будет автоматически получать урон от хелицер

39. Стыковочный контур

С вершины купола большого зала свисает массивный агрегат из металлических трубок и шлангов, частично поросший хаотичными друзами хрусталя. Он нацелен на северную стену, где стоят большие напольные часы, точная копия часов из **Зала Управления (19), Фермы в Прошлом (41)** и **Модели Фермы (27)**. В глубине агрегата светится полностью заряженный Силовой Кристалл.

Напольные Часы в северной части зала ведут в **Ферму в Прошлом (41)**, в момент попытки стыковки Корабля Времени 54 года назад.

Вдоль северо-восточного контура расположено три шестиугольных двери, за которыми стробоскопически мелькают виды прошедших и будущих эпох. Они соответствуют встречаемым здесь хронопризракам. Вошедшего в дверь мгновенно разорвёт между различными точками пространства-времени.

Из агрегата каждые несколько секунд бьют молнии в радиусе 35'. Существует шанс, что молния попадёт в персонажа внутри радиуса – каждый ход, пока персонаж находится там, шанс составляет 1-к-100, или, если персонаж носит металлическую броню либо большой предмет (например, алебарду или 10' шест), 1-к-20. Удар молнии мгновенно убивает.



Если снять с агрегата Силовой Кристалл, то прекратят бить молнии, часы на севере зала исчезнут, а их копия в **Зале Управления (19)** вместо кладовки со шваброй будет вести в **Ферму в Прошлом (41)**, двери в северо-восточном секторе превратятся в простые ниши, и вероятность случайной встречи в пределах Корабля Времени уменьшится вдвое (проверка делается раз в четыре хода).

40. Запасной Ход

Если в **Стыковочном Контуре (39)** установлен Силовой Кристалл, из юго-восточного входа видны всполохи молний. В центре комнаты асимметричная хрустальная арка нестабильного портала в **Смерть Леди (11)**. За аркой открывается вид хаотичной жеоды, поросшей крупными кристаллами кварца. Проходящий должен сделать спасбросок против Дыхания, или на той стороне окажется лишь половина его тела, отсечённая моргнувшим порталом.

В портале, если оно не было убрано ранее, парит тело миловидной женщины (**Леди**) в легкомысленной шляпке и застывшим выражением ужаса на лице. Она одета в лавандового цвета платье свободного кроя, а на её левом запястье блестит **Хрустальный Браслет**.

Хрустальный Браслет

Массивное украшение виде Ленты Мёбиуса с переплетением золотых нитей внутри. Надевший его получает власть над кристаллической решёткой горного хрусталя. Он может менять форму кристаллической массы до куба со стороной 10’ (это занимает один ход напряжённой концентрации), тем самым убирая или добавляя стены в Корабле Времени. Кроме того, носитель чувствует скрытые пустоты в хрустале в радиусе 30’. Браслет не действует на кристаллы размером меньше, чем с кулак, и бесполезен для работы с обычными материалами, насыщенными кварцем, вроде гранита.

41. Ферма в Прошлом

Это **Разрушенная Ферма (1)** 54 года назад. Из нынешнего времени персонажи могут сюда попасть через массивные напольные часы, оригинал тех, что в **Зале Управления (19)**, **Стыковочном контуре (39)** и **Модели Фермы (27)**.

Со вкусом обставленная гостиная с элементами неуместной для фермерского дома роскоши, вроде гобеленов, картин на стенах и тех же часов. Со стороны кухни доносится звук нарезаемых овощей, а со стороны спальни — колыбельная матери.

Возле пылающего камина на ковре играет ребёнок лет 6, Сарежейн в детстве. Если ему причинить вред, часы мгновенно взорвутся (см. ниже). На кухне занят готовкой отец Сарежейна, лорд-изгнанник **Адрак** (Воин 4-го уровня), ныне промышляющий контрабандой. В детской занята младшим ребёнком **Перил** (ОЧ), мать Сарежейна.

Часы как эрзац оболочки Корабля Времени плохо предназначены для поддержания связи с реальностью. Как только персонажи оказываются в прошлом, тиканье прекращается, механизм начинает нагреваться, и часы взорвутся с вероятностью 20% за каждый проведённый в прошлом ход. Успешный спасбросок против Дыхания позволит при взрыве получить только 2d6 урона, провал означает смерть.

Каждое повторное возвращение в прошлое добавляет 20% к вероятности взрыва.

Взрыв часов означает, что персонажи застряли в прошлом.

Если маленький Сарежейн погибнет, и персонажи уже контактировали с ним же старым, то они страдают от шизофренического набора двойных воспоминаний, от чего теряют d4 значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Также имеющиеся у них вещи покойного с 50% вероятностью исчезают.



«Attribution-NonCommercial-ShareAlike» («Атрибуция — Некоммерческое использование — На тех же условиях») 4.0 Всемирная (CC BY-NC-SA 4.0)

Это изложенное понятным языком краткое объяснение и оно не заменяет полный текст лицензии.

Вы можете свободно:

- Делиться (обмениваться) — копировать и распространять материал на любом носителе и в любом формате
- Адаптировать (создавать производные материалы) — делать ремиксы, видоизменять, и создавать новое, опираясь на этот материал

Лицензиар не вправе аннулировать эти свободы пока вы выполняете условия лицензии.

При обязательном соблюдении следуюших условий:

- **«Attribution» («Атрибуция»)** — Вы должны обеспечить соответствующее указание авторства, предоставить ссылку на лицензию, и обозначить изменения, если таковые были сделаны. Вы можете это делать любым разумным способом, но не таким, который подразумевал бы,что лицензиар одобряет вас или ваш способ использования произведения.
- **«NonCommercial» («Некоммерческое использование»)** — Вы не вправе использовать этот материал в коммерческих целях.
- **«ShareAlike» («На тех же условиях»)** — Если вы перерабатываете, преобразовываете материал или берёте его за основу для производного произведения, вы должны распространять переделанные вами части материала на условиях той же лицензии, в соответствии с которой распространяется оригинал.
- **Без дополнительных ограничений** — Вы не вправе применять юридические ограничения или технологические меры, создающие другим юридические препятствия в выполнении чеголибо из того, что разрешено лицензией.

Полный текст лицензии:
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode